

# L'escrime à l'école cycle 3

Dossier pédagogique annexé à la convention départementale 2014,  
Élaboré en partenariat avec l'USEP et la ligue d'escrime de l'académie de Lyon

Ont participé à ce dossier<sup>1</sup> :

Mme Charvet-Néri  
M. Bonnet  
M. Fallut  
M. Guenet  
M. Perret  
M. Tursic  
Mme Saint Bonnet

CPD EPS 1° degré Rhône  
CPD EPS 1° degré Rhône  
Conseiller technique sportif auprès de la ligue de l'académie d'escrime de Lyon  
Maître d'armes  
Président de l'USEP du Rhône  
Délégué départemental de l'USEP du Rhône  
Présidente de la ligue d'escrime de l'académie de Lyon



<sup>1</sup> Certaines photos du dossier proviennent du document escrime à l'école primaire Inspection académique de Dordogne – USEP Dordogne – Comité départemental d'escrime de la Dordogne et escrime à l'école fédération française d'escrime

## SOMMAIRE

- COOPERER ET/ OU S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT DANS LES PROGRAMMES	page 2
- LES ENJEUX EDUCATIFS DE CETTE COMPETENCE	page 3
- LA COMPETENCE ATTENDUE	page 4
- APPRENDRE ET PRATIQUER L'ESCRME A L'ECOLE : MOBILISER DES RESSOURCES, DANS UN PROJET DE DUEL	page 5
- APPRENDRE L'ESCRIME A L'ECOLE : LA DEMARCHE	pages 6,7
- DEROULEMENT D'UN MODULE D'APPRENTISSAGE	page 8
- LES CONDITIONS MATERIELLES	page 9
- LES CONDITIONS DE SECURITE	page 10
- DES SITUATIONS D'ECHAUFFEMENT	pages 11, 12, 13,14
- DES SITUATIONS DE DECOUVERTE	pages 15, 16, 17, 18, 19,20, 21
- UNE SITUATION DE REFERENCE	pages 22, 23, 24
- DES SITUATIONS DE STRUCTURATION	pages 25, 26,27, 28,29, 30, 31, 32, 33
-UNE SITUATION BILAN FIN DE CYCLE	pages 34, 35,36, 37, 38
- DES RENCONTRES	pages 39, 40,41, 42,43
- DES ANNEXES	pages 44, 45, 46, 47

L'escrime à l'école est une activité permettant aux élèves de construire des éléments d'une compétence propre à l'EPS et de contribuer à l'acquisition de compétences du deuxième palier du socle commun de connaissances et de compétences.

L'escrime s'inscrit dans la compétence des programmes EPS cycle 3  
**COOPERER ET/ OU S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT**

Progression BO n° 1 du 5 janvier 2012	Compétences attendues dans les paliers du socle (fin cycle 3)
<p><u>Reformulation de la compétence</u> : rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies en attaque et en défense, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues), coopérer avec des partenaires, identifier et remplir des rôles, respecter les règles.</p> <p><u>Des apprentissages sur le cycle dans les rôles</u> d'attaquant, de défenseur et d'arbitre sont attendus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités.</li> <li>- Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples.</li> <li>- Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives.</li> <li>- Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application.</li> <li>- Respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons.</li> </ul>

**LES ENJEUX EDUCATIFS DE CETTE COMPETENCE :**

L'enseignement de cette compétence doit amener les élèves à apprendre à rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle en partageant un espace, un temps de jeu, des règles, des rôles et des contraintes qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé.

Au cycle 3, en escrime, il s'agit pour les élèves d'apprendre à « toucher sans être touché » dans un espace et un temps limités, en respectant les règles, la convention<sup>1</sup> et ses adversaires, en gardant la maîtrise de soi et en gérant les assauts, l'évolution du score et les résultats.

Les situations de jeu et d'apprentissage doivent permettre aux élèves de construire<sup>2</sup>

- **des savoir faire spécifiques** : la position de garde, les déplacements (la marche, la retraite), des actions enchaînées et coordonnées (les attaques et les défenses), l'élaboration de tactiques ;
- **des connaissances** sur l'activité, sur leurs ressources et sur les autres ;
- **des attitudes** de concentration, de respect de l'adversaire, de maîtrise et de confiance en soi, de persévérance, d'observation, d'initiative et d'autonomie.

<sup>1</sup> La convention est ce qui détermine la priorité d'un tireur par rapport à l'autre. Cette priorité est déterminée par l'analyse de la « phrase d'armes ». La phrase d'arme est la décomposition des actions qui viennent de se dérouler (action offensive, puis action défensive suivi de la riposte etc...). Tout attaque qui ne touche pas, permet à l'adversaire d'attaquer à son tour.

<sup>2</sup> Ce qu'il y a à apprendre en termes de capacités, attitudes et connaissances est détaillé dans un tableau en annexe.

Les situations de duel et d'apprentissage doivent permettre aux élèves de se construire des compétences méthodologiques et sociales autour de la notion de règles. Les règles peuvent se décliner en plusieurs catégories :

- **les règles du duel** édictées en règlement,
- **les règles de vie démocratique** du groupe (les différents rôles : tireur, arbitre, assesseur, observateur...),
- **les règles de sécurité** liées à la pratique de ces duels (règle d'or, droits et devoirs des escrimeurs...),
- **les règles liées à la recherche d'efficacité, les règles d'action** (différentes manières de faire pour réussir).

### **COMPETENCE VISEE A LA FIN DU CYCLE 3 :**

L'élève escrimeur est capable de réaliser au moins 3 fois une action offensive (attaque) et une action défensive (parade+ riposte) de son choix. Il valide ainsi, sur son cahier d'escrimeur, cet acquis de fin de module.

L'élève arbitre ou assesseur selon son choix, est capable de reconnaître l'attaquant ou le défenseur, d'attribuer le point, de reconnaître les fautes de combat, de connaître les gestes élémentaires de l'arbitrage (début et fin de combat), de diriger le combat. Ce rôle (arbitre ou assesseur) est à réaliser 3 fois.

### **Dans un rapport de coopération et d'opposition équilibré et varié, l'élève sera capable de :**

- Annoncer son projet de combat : il choisit la zone (cible en couleur sur veste) qui va lui permettre de marquer un ou des points, avec son arme,
- Réussir à placer au moins une fois par assaut, la touche, dans la zone colorée,
- Juger des règles simples : validité de la touche, décompte des points,
- Noter les touches d'un camarade, (tenue fiche de pointage).

#### **Elève - escrimeur :**

- Tenir son arme.
- Respecter la convention.
- Réaliser des coordinations complexes : se déplacer, se fendre, parer, riposter.
- Toucher avec précision.
- Elaborer une stratégie pour porter une attaque qui touche et / ou une riposte (atteindre la zone bonus).

#### **Elève - arbitre :**

- Etre capable de s'exprimer pour donner les commandements de combat.
- Etre capable de reconnaître l'attaquant.
- Etre capable de juger une faute.
- Etre capable d'interroger ses assesseurs.
- Etre capable de discerner les touches valables et les touches dans les zones bonus et de déclarer le vainqueur.

## APPRENDRE ET PRATIQUER L'ESCRME A L'ECOLE : MOBILISER DES RESSOURCES, DANS UN PROJET DE DUEL en cycle 3

EVOLUER AVEC



TIRER AVEC



S'OPPOSER

### CONNAÎTRE LA DISCIPLINE

Mettre en œuvre un projet d'action pour **EVOLUER AVEC** en s'appropriant les spécificités de la discipline, bases élémentaires de vocabulaire, connaissances matérielles et gestuelles,

### TIRER AVEC UNE INTENTION DE COOPERATION

Mettre en œuvre un projet d'action pour **TIRER AVEC** en respectant les contraintes et les règles de la discipline en situation d'opposition raisonnée.

### TIRER AVEC UNE INTENTION D'OPPOSITION

Mettre en œuvre un projet personnel pour **TIRER CONTRE** au regard de ses ressources (gain de l'échange grâce à la touche sur zone annoncée au préalable).

#### Connaissances :

- Des règles du combat et de fonctionnement.
- Des manières de faire efficaces.
- Son rôle dans l'assaut.
- Ses ressources pour s'engager en fonction : points forts, points faibles.
- Des différents rôles : tireur, observateur, arbitre.
- De l'adversaire pour agir.
- Connaître et mettre en œuvre une tactique de combat.

#### Attitudes :

- Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement.
- Accepter d'échanger.
- S'inscrire dans un projet d'action.
- Gérer le déroulement du match (début/fin, évolution du score par rapport au temps restant).
- Relativiser les résultats (victoire / défaite).
- Accepter les différentes manières de combattre, de toucher.
- Accepter de tenir différents rôles sociaux (arbitres, assesseurs, tireurs, marqueurs, chronomètres, observateurs).

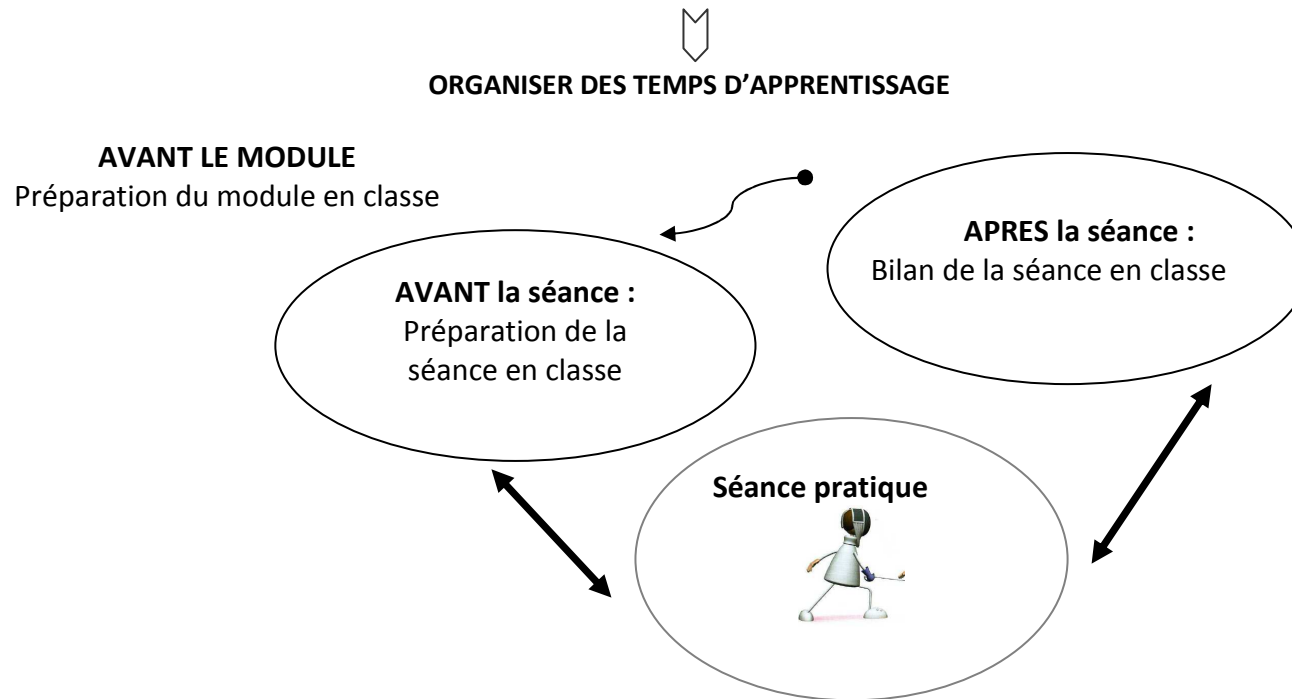
## APPRENDRE L'ESCRIME A L'ECOLE : LA DEMARCHE

*C'est mettre en place une démarche pour que l'élève puisse apprendre et développer tous les aspects de la compétence : capacités, connaissances, attitudes.  
C'est lui permettre de :*

S'INITIER « SEUL »  
TRAVAILLER en DUO avec un partenaire  
S'OPPOSER CONTRE un adversaire  
OBSERVER et ANALYSER



Il est important d'organiser des liens entre le **FAIRE et le DIRE**<sup>1</sup> dans des allers-retours entre la classe et le gymnase.



<sup>1</sup> Michaud R, Goffoz JP, Martinet A, sous la direction de T Terret 2003 L'Education physique et sportive Agir dans le monde

**Dans la classe, préparer la séance,**  
c'est permettre aux élèves de:

- Prendre connaissance :
  - du dispositif,
  - du but,
  - des critères de réussite c'est-à-dire la connaissance de son action,
  - des opérations à faire pour réussir,
- Préciser les règles de sécurité, de fonctionnement et les consignes à respecter,
- se remettre en mémoire la séance précédente et ce que l'on y a appris.

**Pendant la partie pratique de la séance d'escrime,** c'est permettre aux élèves de :

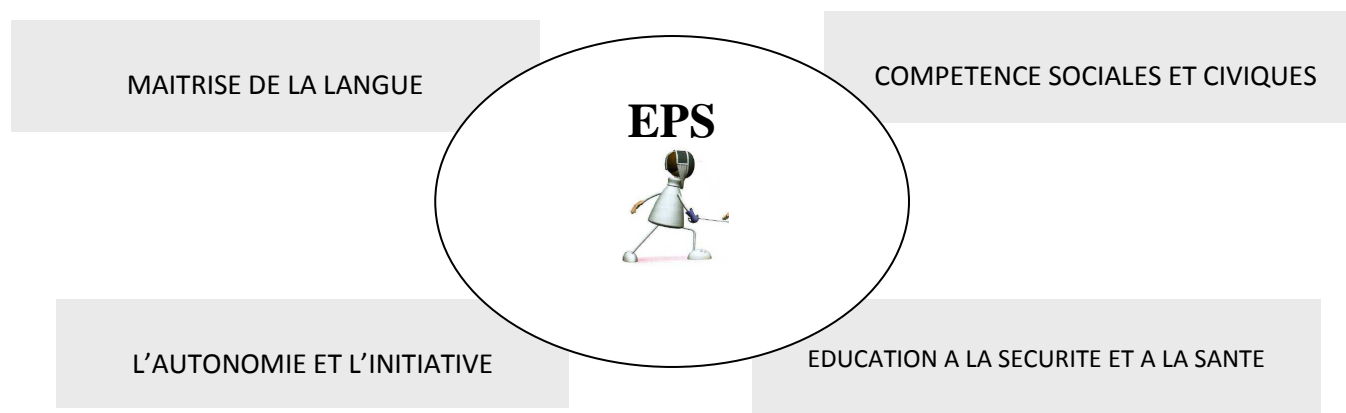
- Oser s'engager en respectant sa sécurité et celle des autres,
- Réaliser des apprentissages nouveaux à partir de tâches construites : but, connaissance du résultat de son action, des opérations à faire pour réussir,
- Se construire des repères sur soi et les autres,
- Se confronter à différentes manières de faire,
- Essayer des projets stratégiques d'assaut, dans un module et des tâches d'apprentissage structurés,
- Réaliser des observations.

**Dans la classe, faire le bilan de la séance,** c'est permettre aux élèves de :

- Faire le point sur les résultats de chacun, sur les opérations mises en œuvre pour réussir, sur les progrès réalisés, sur les perspectives de travail,
- Communiquer sur le déroulement de la séance, sur les manières de faire des uns et des autres, sur les régulations nécessaires.



**Les apprentissages en badminton permettent une MISE EN RELATION DE L'EPS AVEC D'AUTRES COMPETENCES DU SOCLE <sup>5</sup>**



<sup>5</sup> Voir page 3

## DEROULEMENT D'UN MODULE D'APPRENTISSAGE

PHASE DE DECOUVERTE Pour entrer dans l'activité	PHASE DE REFERENCE Pour se situer	PHASE DE STRUCTURATION Pour progresser	PHASE BILAN Pour s'évaluer
2 à 3 séances <b>CONSTRUIRE DU SENS, INSTALLER LES REGLES</b>	1 à 2 séances <b>SE CONFRONTER A UN ENSEMBLE DE PROBLEMES</b>	4 à 5 séances <b>S'AMELIORER</b>	1 séance <b>EVALUER LES SAVOIRS ACQUIS ET SES PROGRES</b>
<p>Phase de mise en activité qui permette à tous de réussir.</p> <p><b>Situations :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gagne Terrain</li> <li>▪ Se fendre</li> <li>▪ Tic tac</li> <li>▪ Relais sur cible</li> <li>▪ Attaque du château</li> <li>▪ Assaut libre</li> </ul>	<p>Phase de repérage dans une situation posant l'un des problèmes inhérents à l'activité.</p> <p><b>Situation de référence :</b></p> <p>Dans un espace délimité, 2 élèves s'affrontent, en respectant les règles de sécurité et de l'assaut.</p> <p>Chaque élève est attaquant pendant 2 assauts consécutifs. L'autre élève est défenseur. Les rôles sont ensuite intervertis.</p> <p>Ce match dure 1 mn max.</p>	<p>Phase qui vise à développer, enrichir et stabiliser les habiletés motrices de chacun, ses connaissances et assurer ses attitudes.</p> <p><b>Situations :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Le jeu de la rivière</li> <li>▪ Le gant</li> <li>▪ Le face à face</li> <li>▪ Le parcours relais</li> <li>▪ Le contre le mur</li> <li>▪ Le jeu de l'épervier</li> <li>▪ L'assaut</li> <li>▪ La ronde à l'italienne</li> </ul>	<p>Phase d'évaluation pour identifier les progrès réalisés dans une situation de pratique.</p> <p><b>Situation de bilan</b></p> <p>Dans un espace délimité, 2 élèves s'affrontent, en respectant les règles de sécurité et de l'assaut ; 2 assesseurs (observateurs) et 1 arbitre</p> <p>Avant l'assaut, chaque élève annonce une zone de touche bonus.</p> <p>Ce match dure 2 mn.</p>

Expliciter : les enjeux, le règlement, le vocabulaire.

Rechercher des informations liées à l'activité.

Préparer l'organisation de la situation de référence.

Préparer une fiche de relevé d'informations.  
Identifier les problèmes rencontrés.

Participer à l'élaboration du projet d'action : comment mieux jouer ?

Expliciter le sens des règles, du vocabulaire spécifique.

Construire / consolider les notions liées à la pratique : espace, intention.

Revenir sur les résultats des actions.

Préparer les fiches bilan.

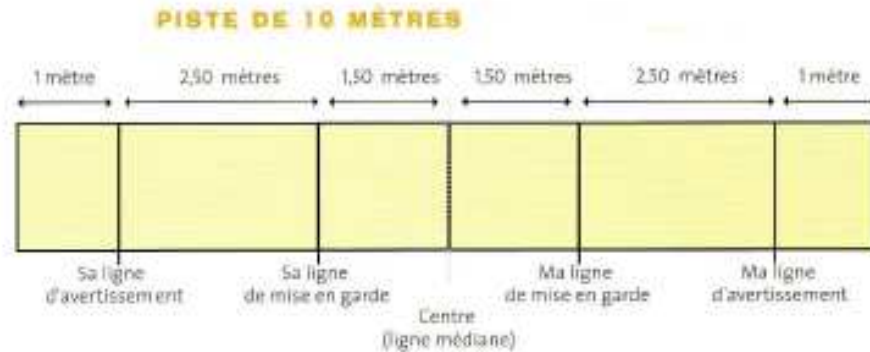
Faire un bilan des progrès réalisés.

Préparer la rencontre USEP.



## LES CONDITIONS MATERIELLES

- Tenue adaptée à la pratique de l'escrime : baskets propres, un pantalon plutôt que un short ou une jupe.
- 1 Kit escrime (1 masque, 1 veste, 1 arme) par personne est conseillé. A minima, 2/3 des élèves d'une classe doivent être équipés d'un kit.
- 4 élèves par piste (d'environ 10m de long sur 1m de large) ou un espace délimité permettent d'évoluer de manière satisfaisante.



## ORGANISATION

Les modules de 9 à 12 séances de pratique sont nécessaires. L'ensemble de la classe est sollicité sur les différents rôles. Un réinvestissement peut être envisagé dans des rencontres notamment USEP.

L'architecture des séances répond au canevas suivant :

- Un échauffement structuré,
- Des situations de découverte ou centrée sur un thème de travail,
- Des situations d'opposition raisonnée.

## LES CONDITIONS DE SECURITE

LA SECURITE EST UN ELEMENT ESSENTIEL DE LA PRATIQUE DE CE SPORT D'OPPOSITION



### REGLES D'OR :

- Je ne menace jamais quelqu'un avec mon arme s'il n'a pas de masque (même pour jouer).
- Je mets mon masque à chaque fois que j'utilise mon arme.
- Je me déplace, EN MARCHANT, en tenant mon arme par la pointe.
- Je salue mon adversaire au début et en fin d'assaut.
- Je respecte les commandements et décisions de l'arbitre.

### REGLES DE SECURITE :

L'enseignant doit se montrer particulièrement strict dans la conduite de la séance et dans la direction des assauts qu'il fait effectuer.

Il doit veiller à :

- Distribuer dans l'ordre la veste, le masque puis l'arme.
- Faire poser les armes au sol, avant d'enlever le masque, pour discuter et/ou changer de rôles. A l'inverse, à la reprise des situations de jeu, le masque est remis avant de prendre l'arme.
- Ne pas admettre de la part des tireurs
  - o des paroles ou gestes déplacés,
  - o des gestes dangereux : ne pas être brutal / ne pas chercher à désarmer volontairement son adversaire.
- Ce que l'élève n'utilise pas le bras non armé pour se protéger ou dévier l'arme de son adversaire.
- Ce que les juges et observateurs se tiennent sur les zones de « sécurité » durant les assauts. Si le terrain est trop petit, les juges doivent garder leur masque.

### REGLES DE FONCTIONNEMENT

- Etre en tenue adaptée à l'escrime : baskets propres, pas de shorts, pas de jupes. Les cheveux longs doivent être attachés.
- Assurer les différents rôles prévus : tireur, arbitre, assesseur ou observateur.
- Respecter le matériel : ne pas jeter le masque ou l'arme au sol, ne pas piétiner sa veste, etc..
- Respecter l'appareillage électrique présent dans les salles spécialisées.
- En début de séance, attendre que l'adulte distribue le matériel pour l'utiliser : mettre correctement le gant, la veste (taille) et le masque (vérifier la taille du masque qui doit être adapté à la taille de la tête et ne pas tomber si on baisse ou secoue la tête).
- En fin de séance, les élèves regroupent et rangent le matériel calmement avec l'aide de l'enseignant.

## Des situations d'échauffement<sup>6</sup>

Les situations présentées permettent une mise en activité progressive des élèves. Elles sollicitent des mises en œuvre spécifiques : travail d'équilibre, de visée, d'observation et de reflexe, d'anticipation et de maîtrise des appuis (déplacements et fente).

Ces situations pourront être reprises tout au long du module pour entrer en activité. Une à deux situations devront être choisies en début de séance en fonction des élèves et du thème de travail de la séance.

---

<sup>6</sup> Certaines situations proviennent des documents « escrime à l'école primaire » réalisé par l'inspection académique de Dordogne – USEP Dordogne – Comité départemental d'escrime de la Dordogne et « escrime à l'école » élaboré par la fédération française d'escrime.

### L'escrimeur

- « Je cours dans la salle et je m'immobilise au signal ». Courir dans la salle et au signal faire la statue. Il est interdit de se toucher ou de se bousculer. Le signal provoque rapidement l'immobilisation de tous.
- « Je cours dans la salle et je m'immobilise en garde ». Il faut avoir un écart entre les pieds d'environ la largeur des épaules. La position est à l'amble.
- « Je cours dans la salle, je m'immobilise en garde, puis je me fends ». Il est interdit de se toucher et de se bousculer. La garde est équilibrée et les élèves parviennent à lancer leur jambe avant pour se fendre.
- « Je cours dans la salle et je m'immobilise en garde en face d'un camarade ». Je fais la même chose, puis j'effectue une retraite et je me fends. Il est interdit de se toucher et de se bousculer. Le mouvement de la fente est correct.
- Courir dans la salle et au signal se mettre en garde par deux, puis faire deux retraites et une fente.
- Courir dans la salle et au signal se mettre en garde, puis sauter et revenir en garde.

### Les sauts

- « Je saute et je reviens en garde ».
- « Je saute, je fais un saut 1/2 tour, puis je reviens en garde ».

Chaque élève est derrière la ligne de mise en garde. L'attitude est fléchie. Les élèves retrouvent une position équilibrée après le saut.

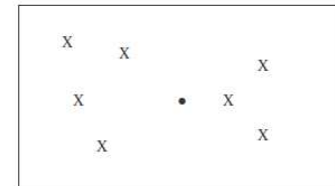
### Le chat glacé

Le « chat » touche les autres en les glaçant, l'élève glacé se met en fente. Pour être délivré, un autre élève doit passer entre les jambes de celui qui est glacé.

Variables : la grandeur du terrain, par deux, plusieurs chats.

#### DISPOSITIF :

Un chat chasse les autres élèves



### Les coupelles

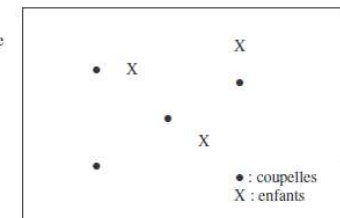
Chaque élève est devant une coupelle (il y a une coupelle de moins que le nombre d'élèves), plus un meneur. Au premier signal, les élèves trottinent dans la salle, au deuxième signal ils doivent retrouver une coupelle. L'élève qui n'a pas de coupelle devient meneur.

Chaque coupelle récupérée donne un point. Le jeu s'arrête dès qu'un élève a atteint un total de 10 points.

Variables : varier la position d'attente (fente), le deuxième signal peut être visuel (un foulard qui tombe au sol), les formes de déplacements.

#### DISPOSITIF :

- une coupelle de moins que le nombre de joueurs
- un meneur de jeu



## Meneur mené

Enchaîner marches, retraites en suivant son partenaire les yeux fermés.

- « Je suis, les yeux fermés, les déplacements de mon partenaire avec nos doigts en contact ». Les 2 élèves utilisent les déplacements d'escrime, ils ne croisent pas les pieds. Celui qui dirige ne ferme pas les yeux et ne va pas trop vite.
- « Je suis les déplacements de mon partenaire en conservant ma main presque en contact avec la sienne ». Celui qui dirige ne va pas trop vite. Les déplacements sont conformes et équilibrés.

## 1,2 3 soleil

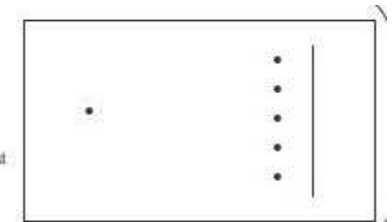
Le meneur est de dos et décompte. Les élèves se déplacent en marche d'escrime, mais doivent être immobiles, dans la position annoncée, à la fin de la phrase quand le meneur se retourne. Le premier qui traverse la salle gagne et devient meneur.

Celui qui bouge doit se replacer derrière le dernier joueur. Les déplacements sont dynamiques et les élèves conservent une position fléchie et stable. L'enseignant veille au respect des consignes.

Variables : le meneur peut annoncer des positions différentes en fin de déplacement : position de fente ou de garde.

### DISPOSITIF :

Le meneur se place contre un mur  
Les joueurs sont en ligne à l'autre bout



## Le chef d'orchestre

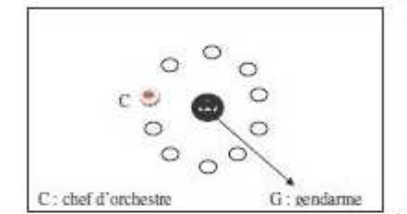
Un chef d'orchestre, désigné à l'insu du gendarme, choisit des formes de déplacement que les autres devront réaliser: marche, retraite, salut, fente, garde.

Le gendarme doit identifier le chef d'orchestre le plus rapidement possible.

Variable : on peut mettre 2 chefs d'orchestre.

### DISPOSITIF :

- Elèves en rond
- 1 chef d'orchestre
- 1 gendarme



## Le maître a dit

Prendre la position indiquée par le meneur : marche, retraite, salut, fente, garde.

Celui qui se trompe devient meneur. Le jeu s'arrête au bout de 2 à 3 mn.

Variables : donner un numéro aux positions, la consigne est donnée par geste.

### DISPOSITIF :

- Un meneur face aux Joueurs (M)
- Joueurs en ligne à l'autre bout (X)



### **Le loup et les moutons**

Le loup doit toucher un mouton seul ; le mouton libre s'installe dans une bergerie, ce qui chasse le premier mouton ; le mouton libéré doit fuir le loup.

Un mouton touché devient loup. Le nouveau loup ne peut pas toucher le dernier loup.

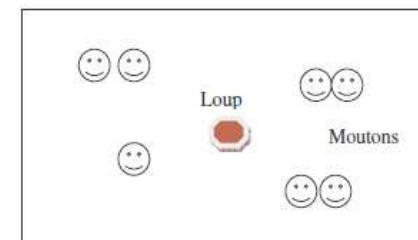
Variables : plusieurs loups, la partie du corps touchée.

#### **DISPOSITIF :**

- Moutons assis l'un derrière l'autre (en tailleur, mains sur les genoux)

- 2 par 2

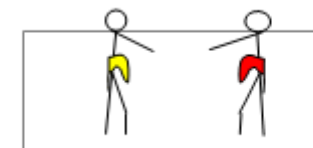
- Il ne peut y avoir que 2 moutons par bergerie



### **La queue du diable**

Par 2, dans un espace délimité avec un foulard glissé à la taille.

Il faut essayer d'attraper le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien.



### **Se préparer pour se fendre, s'étirer.**

« Je prépare mes muscles pour le mouvement de fente » : accroupi en fente latérale, je passe mon buste d'un appui sur l'autre.

Solliciter les adducteurs et les ischio-jambiers en étirement et mobiliser l'articulation de la hanche. Les pieds restent en place, c'est le buste qui se déplace.

## Phase de découverte

La phase de découverte comporte 2 à 3 séances.

### Les enjeux de cette phase de découverte sont :

- La mise en place des règles de sécurité et de fonctionnement,
- L'entrée des élèves dans l'activité en recherchant la réussite du plus grand nombre,
- Une grande quantité de pratique,
- Déterminer la main directrice (préemptive).



### Avant la séance:

- Rappel des règles de fonctionnement et de sécurité,
- Présentation des éléments des jeux,
- Présentation des tâches : connaître le dispositif, le but, les éléments de sécurité, les consignes, les opérations, pour agir en sécurité dans les ateliers.

### Après la séance :

En classe entière, régulations possibles sur :

- Les règles de sécurité et de fonctionnement,
- Les incidents de fonctionnement,
- Les difficultés rencontrées,
- Les liens avec les autres disciplines : vocabulaire spécifique.

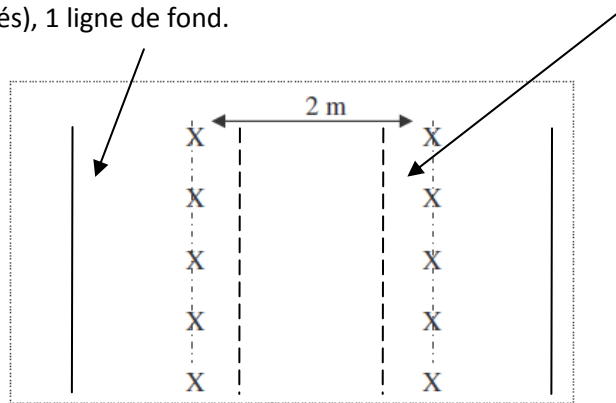
**PHASE DE DECOUVERTE : GAGNE TERRAIN**

**OBJECTIF : FAIRE RECULER SON ADVERSAIRE**

Vocabulaire : « ligne de mise en garde »

**DISPOSITIF**

En ligne par binôme. Un arbitre par duo de tireurs. Chaque zone d'assaut est séparée des autres par un espace dans lequel l'arbitre prend place. 1 ligne de mise en garde (pointillés), 1 ligne de fond.



**DEROULEMENT**

- En se déplaçant sur la piste (couloir), il faut soit toucher l'autre, soit le faire reculer au-delà de la ligne de fond, avec la pointe de son fleuret ou de son sabre.

- Lorsqu'il y a touche, le tireur touché lève la main. L'arbitre annonce «HALTE». Le tireur qui a réussi l'attaque marque 1 point. Les 2 tireurs se remettent en garde là où ils se sont arrêtés et reprennent l'assaut.

- Lorsqu'un tireur a les 2 appuis derrière la ligne de fond, l'autre tireur marque 1 point. Les 2 tireurs se remettent en garde sur la ligne de garde.

**TÂCHE DE L'ELEVE**

**BUT**

Toucher l'autre sans se faire toucher.  
Gagner du terrain sans se faire toucher.  
Arbitre : assurer le bon déroulement de l'assaut.

**CONSIGNES**

Se déplacer en avant ou en arrière sans croiser les pieds.

**CRITERES DE REUSSITE**

Nombre de touches réalisées.  
Nombre de fois où l'adversaire a posé ses 2 appuis derrière la ligne de fond.

**VARIABLES**

- a) Reculer derrière les lignes de mise en garde après avoir été touché
- b) Mettre un nombre de touches (trois) à l'adversaire
- c) Intégrer un arbitre ou un observateur



**PHASE DE DECOUVERTE : SE FENDRE**

**OBJECTIF : APPRENDRE A SE FENDRE.**

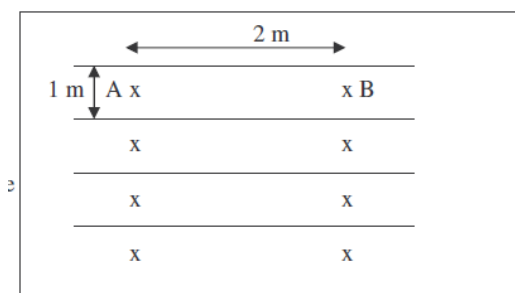
Cette situation cherche à familiariser l'élève à la position d'attaque en fente.

**DISPOSITIF**

Par binôme.

Les élèves sont placés sur 2 lignes face-à-face dans un couloir d'1 m de large.

Face-à-face, en position de garde, le bras tendu.



**DEROULEMENT**

- A déclenche une attaque en fente et vient toucher la main de B, en se fendant et en ayant conservé le pied arrière fixé au sol.
- Changer les rôles.
- Répéter 5 à 10 fois chacun.

**TÂCHE DE L'ELEVE**

**BUT**

Toucher l'adversaire avec la main en se fendant.

**CONSIGNES**

Conserver le pied arrière au sol.

**CRITERES DE REUSSITE**

Je touche la main de l'adversaire en me fendant.

**VARIABLES**

- a) B fléchit son bras et déclenche la fente de A
- b) B peut effectuer une retraite

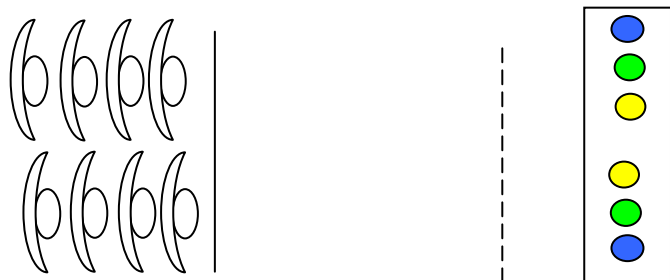
<b>PHASE DE DECOUVERTE : TIC TAC</b>		
<b>OBJECTIF : S'EXERCER A LA MARCHÉ, A LA RETRAITE ET A LA GARDE</b>		
<b>DISPOSITIF</b> 1 meneur face à des groupes de 4 joueurs. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">Le meneur</p> <p style="text-align: center;">●</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; padding: 0 20px;"> <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; height: 100px;"></div> <div style="text-align: center;"> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>Les élèves</p> </div> </div> </div>	<b>DEROULEMENT</b> - Tic : la jambe avant ; Tac : jambe arrière. - Le meneur annonce « Tic-Tac » : on marche en rythme. - Le meneur annonce « Tac-Tic » : on rompt (recule) en rythme.	
<b>TÂCHE DE L'ELEVE</b>		
<b>BUT</b>	<b>CONSIGNES</b>	<b>CRITERES DE REUSSITE</b>
Se déplacer en marche ou en retraite d'escrime et en retrouvant toujours une position de garde.	- Etre attentif aux indications. - Le déplacement se fait en position de garde. L'attitude est fléchie. - Je marche ou recule en rythme selon les indications du meneur.	Je réussis à suivre les consignes données par le meneur.
<b>VARIABLES</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Jouer sur la diversité des consignes (Tac-Tic, Tic-Tac, Tic-Tac, Tac-Tic, etc.)</li> <li>b) Jouer sur le rythme des consignes (plus ou moins rapide)</li> <li>c) Remplacer les signaux sonores par des signaux visuels (mains, foulards)</li> </ol>		

## PHASE DE DECOUVERTE : JEU DE RELAIS SUR CIBLES

**OBJECTIF :** DEVENIR PRECIS DANS SON GESTE

### DISPOSITIF

La classe est divisée en 2 groupes de 3 équipes.  
 Dans chaque groupe, deux équipes sont placées en file indienne, derrière une ligne tracée au sol. Une équipe assure l'arbitrage du jeu.  
 Autant d'objets (masque, ballon, bouteille, etc.) posés sur un support (banc, poutre.....) que d'élèves dans les équipes de relais.



### DEROULEMENT

Par équipes de 4 à 6, il s'agit de faire tomber un objet. Le relais dure de 2 à 3 mn. Les élèves doivent déclencher leur attaque à distance de fente.

Au signal de l'adulte, « Allez », l'élève marche (déplacement escrime) jusqu'à l'arme posée au sol. Il la ramasse et essaye de toucher la cible en se fendant sans franchir la ligne.

Dès que l'élève a tenté sa touche, il repose son arme sur la ligne de fente et retourne en se déplaçant en retraite pour donner le relais au suivant en lui tapant dans la main.

Le jeu se termine lorsque chaque équipe a rencontré les 2 autres.  
 Chaque objet tombé rapporte 1 point.

## TÂCHE DE L'ELEVE

BUT	CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE
Gagner le relais.	Les déplacements doivent se faire sans croiser les pieds (marche et retraite). Obligation de se fendre pour faire tomber la cible. Seules les touches piquées (avec la pointe) sont valables. Les arbitres assurent : <ul style="list-style-type: none"> <li>- le déroulement du jeu (début, fin, comptage des points)</li> <li>- le respect des déplacements et de la pose de l'arme</li> <li>- le respect du relais</li> <li>- le remplacement de l'objet s'il est tombé.</li> </ul>	Pour le tireur : Faire tomber la cible avec la pointe, après avoir effectué une fente.  Pour l'équipe : Marquer le plus de touches.

### VARIABLES

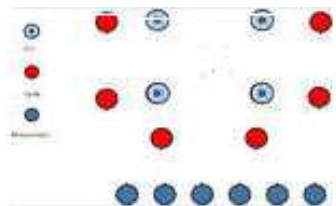
- a) Jeu avec des objets de taille différente (plus grosse : facilitation, plus petite : complexification)
- b) Faire varier les distances parcourues pendant le relais
- c) Faire varier l'endroit de prise et de dépose de l'arme

**PHASE DE DECOUVERTE : L'ATTAQUE DU CHATEAU**

**OBJECTIF :** GAGNER DES DUELS.

**DISPOSITIF**

2 groupes de 6 élèves s'opposent (1 groupe attaquant « mousquetaires » 1 groupes défenseur « gardes »), ceux-ci sont placés autour du château : 2 devant, 2 latéralement, 2 derrière. Le château est représenté par 4 plots. Les attaquants doivent entrer dans le château.  
Un groupe de 6 juges qui devront observer les combats.



**DEROULEMENT**

Au signal les mousquetaires engagent les duels avec les gardes, lorsqu'un des deux adversaires aura été touché 2 fois (seules les touches portées sur le tronc seront valables), il sera neutralisé par le juge et devra s'asseoir. Un mousquetaire pourra porter secours à un autre mousquetaire pour éliminer les gardes.

Les mousquetaires auront droit de se déplacer librement; contrairement aux gardes qui devront rester à proximité du château.

Les mousquetaires seront déclarés vainqueurs s'ils arrivent à neutraliser les gardes et à entrer dans le château.

**TÂCHE DE L'ELEVE**

**BUT**

Rentrer dans le château.

**CONSIGNES**

- Les mousquetaires pourront se déplacer librement dans l'espace.
- Les gardes resteront sur un emplacement fixe.
- Les juges devront observer les combats et neutraliser les perdants (s'asseoir).

**CRITERES DE REUSSITE**

Pour les mousquetaires : neutraliser les Gardes et entrer dans le château.  
Pour les gardes : conserver au moins un survivant à l'assaut des mousquetaires.

**VARIABLES**

Les gardes pourraient avoir 2 armes.

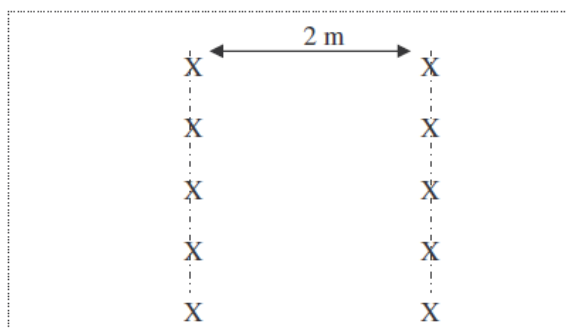
**PHASE DE DECOUVERTE : L'ASSAUT LIBRE**

**OBJECTIF : AFFRONTER DES ADVERSAIRES.**

Cette situation permet de pratiquer l'escrime dans des conditions identiques à celles que rencontreront les élèves au cours de la situation de référence.

**DISPOSITIF**

En ligne par binôme.



**DEROULEMENT**

- En se déplaçant sur la piste (couloir), il faut toucher l'autre en premier avec la pointe de son fleuret ou de son sabre.
- Lorsqu'il y a touche, le tireur touché lève la main, crie « HALTE ». Le tireur qui a réussi l'attaque marque 1 point.
- Les 2 tireurs se remettent en garde là où ils se sont arrêtés et reprennent l'assaut.

**TÂCHE DE L'ELEVE**

**BUT**

Parvenir à toucher l'adversaire.  
Annoncer quand on est touché.

**CONSIGNES**

Se déplacer en avant ou en arrière sans croiser les pieds.

**CRITERES DE REUSSITE**

Toucher au moins une fois l'adversaire.

**VARIABLES**

- a) Reculer derrière les lignes de mise en garde après avoir été touché.
- b) Mettre un nombre de touches (trois) à l'adversaire.
- c) Intégrer un arbitre ou un observateur.

## PHASE DE REFERENCE

La phase de référence comporte 1 à 2 séances.

**L'enjeu de cette phase de référence** est de:

- Confronter l'élève à une situation qui pose l'un des problèmes inhérents à l'activité pour qu'il puisse :
  - o Identifier ce qu'il sait faire, ce qu'il sait,
  - o Identifier ses axes de progrès possibles,
  - o Tenir différents rôles.
- Vérifier que les règles de sécurité et de fonctionnement sont respectées.



Avant la séance :

- o Rappel des règles de fonctionnement et de sécurité.
- o Présentation des situations de référence : le dispositif, le but, les éléments de sécurité, les consignes, les critères de réussite.
- o Choix de la situation adaptée.
- o Préparation de la fiche d'observation.

Après la séance

En classe entière, régulations possibles sur :

- o Les difficultés rencontrées.
- o Les perspectives de travail pour chacun.
- o Les différentes manières de réussir dans la classe.

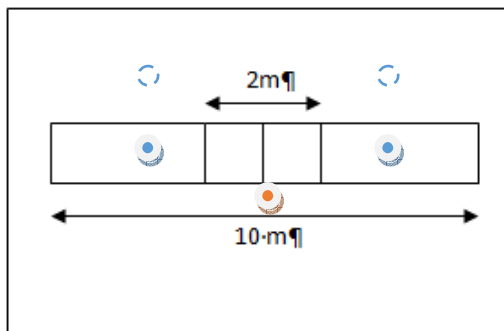
### SITUATION DE REFERENCE : L'ASSAUT

**OBJECTIFS :** SE SITUER DANS L'ACTIVITE, SE METTRE EN PROJET, TENIR DES ROLES DANS LE CADRE D'UN DUEL.

#### DISPOSITIF

- 2 tireurs sur une piste (A et B)
- 2 assesseurs (observateurs)
- 1 arbitre

#### Attention aux règles de sécurité



#### DEROULEMENT

Equipes de 5 : 2 tireurs, 2 assesseurs (observateurs) et 1 arbitre.

Dans un espace délimité, 2 élèves s'affrontent, en respectant les règles de sécurité et de l'assaut.

Ce match dure 2 mn : 1 mn en position d'attaquant et 1mn en position de défenseur. Les rôles sont ensuite intervertis.

Les points sont marqués en touchant le défenseur.

Les sorties derrière la ligne de fond sont pénalisées : 1 pt pour l'attaquant.

### TÂCHE DE L'ELEVE

#### But

##### Pour l'attaquant :

Toucher son adversaire avec :

- la pointe de son fleuret sur le tronc,
- le sabre sur le haut du corps.

##### Pour le défenseur :

Parer les attaques de son adversaire.

#### Consignes

Les tireurs doivent respecter les déplacements d'escrime.

Les assesseurs doivent se concentrer sur la localisation de la touche.

L'arbitre donne les commandements qui régissent l'assaut : En garde. Etes-vous prêts ? Allez. Halte !

A chaque attaque effectuée, l'assaut est arrêté par l'arbitre (Halte !).

L'assaut reprend à l'endroit où il a été arrêté sauf en cas de touche ou de sortie du défenseur. Les tireurs reviennent alors au milieu.

#### Critères de réussite

##### Pour les attaquants :

Mettre des touches en effectuant une fente

##### Pour les défenseurs :

Ne pas se faire toucher en restant dans les limites du terrain

##### Pour les assesseurs :

Discerner les touches valables des autres.

##### Pour l'arbitre :

Savoir diriger l'assaut et reconnaître une attaque

**PHASE DE REFERENCE : FICHE D'OBSERVATION INDIVIDUELLE**

NOM :

Date

BUT :

Pour l'attaquant :

Toucher son adversaire avec :

- la pointe de son fleuret sur le tronc,
- le sabre sur le haut du corps.

Pour le défenseur :

Parer les attaques de son adversaire

	Adversaire 1	Adversaire 2	Adversaire 3	Adversaire 4
Nombre d'attaques déclenchées	<input type="checkbox"/>			
Nombre de touches validées par l'arbitre				
Nombre de points de pénalité infligés				
Nombre total de points				

*L'observateur (assesseur) met un bâton dans les cases correspondantes. Un carré de ce type  correspond à 5 points marqués par exemple.*

**PHASE DE REFERENCE : FICHE D'OBSERVATION DE L'ARBITRE ET DES ASSESSEURS**

BUT :

Pour l'arbitre

Savoir diriger l'assaut et reconnaître une attaque

Pour les assesseurs :

Discerner les touches valables des autres

Arbitre et assesseurs	L'arbitre et les assesseurs abandonnent leur tâche ou les remplissent sans aucune application. Le résultat des assauts est contesté par les tireurs.	L'arbitre et les assesseurs se laissent influencer par les tireurs et/ou modifient leurs décisions.	L'arbitre et les assesseurs dirigent l'assaut de manière satisfaisante mais ont du mal à prendre une décision en cas de conflit ou de contestation.	L'arbitre et les assesseurs dirigent l'assaut de manière satisfaisante et sont capables de gérer des situations de conflit entre tireurs.
1 <sup>er</sup> assaut jugé				
2 <sup>e</sup> assaut jugé				
3 <sup>e</sup> assaut jugé				
4 <sup>e</sup> assaut jugé				



## PHASE DE STRUCTURATION

La phase de structuration comporte 6 à 12 séances.

**L'enjeu de cette phase de structuration** est de :

- Stabiliser, transformer, développer, enrichir les habiletés motrices de chacun.
- Enrichir les connaissances et encourager certaines attitudes.
- Apprendre et assurer les différents rôles (arbitre, assesseur et observateur).

Cette phase est en lien avec la situation de bilan pendant laquelle l'élève devra annoncer avant chaque assaut un projet de zone préférentielle à toucher chez son adversaire, il est important de rappeler que nombre des situations proposées ci-après peuvent être complexifiées en utilisant comme variable ces zones de touches identifiées par des couleurs sur la veste :



### Avant la séance :

- Rappel des règles de fonctionnement et de sécurité,
- Présentation des éléments des jeux,
- Présentation des tâches liées au thème de travail : connaître le dispositif, le but, les éléments de sécurité, les consignes, les critères de réussite.

### Après la séance :

En classe entière, régulations possibles sur :

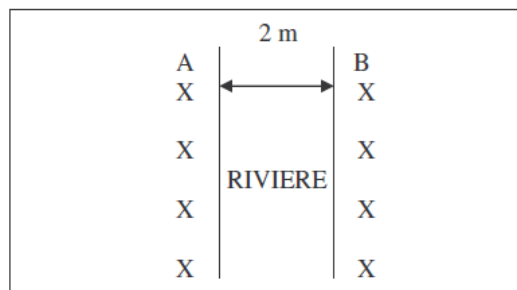
- Les règles de sécurité et de fonctionnement,
- Les critères de réussite,
- Les différentes manières de réussir dans la classe,
- Les difficultés rencontrées.

**PHASE DE STRUCTURATION : LE JEU DE LA RIVIERE**

**OBJECTIF : TRAVAILLER LA FENTE, LA GARDE**

**DISPOSITIF**

- Des équipes de 4 tireurs
- 1 « rivière » de 1,50 à 2 m de large



**DEROULEMENT**

- 2 équipes A et B s'opposent. Une équipe C tient les rôles d'observateurs (respect de la position des pieds) et d'arbitre (commandements et validation des touches).
- Au signal de l'adulte, alternativement, A se fend et B sert de cible.
- Pour toucher, mettre un pied dans l'eau et garder 1 pied sur la rive.
- Si je touche, je marque un point.
- Si mon pied arrière ne reste pas au sol sur la rive, je tombe dans l'eau et ma touche ne compte pas.

**TÂCHE DE L'ÉLÈVE**

**BUT**

A partir de la position « en garde » toucher l'adversaire à l'issue d'une attaque en fente  
  
Observateurs et arbitres : permettre le bon déroulement de la rencontre

**CONSIGNES**

Les 2 élèves doivent toujours avoir un pied sur la rive et un pied dans la rivière  
Garder le pied arrière au sol pour pouvoir toucher l'adversaire  
Pousser avec la jambe arrière  
Respecter les commandements et les décisions de l'arbitre

**CRITERES DE REUSSITE**

Tireurs : toucher l'adversaire en gardant le pied arrière au sol  
Observateurs : repérer le respect de la position des pieds pour valider la touche  
Arbitres : maîtriser le déroulement de la rencontre

**VARIABLES**

- a) Signal sonore « ALLEZ », ou signal visuel
- b) Variété des signaux sonores (« vert » par exemple)
- c) Taille de la rivière
- d) Choix aléatoire de l'attaquant par l'adulte qui annonce A, B, A, A, etc
- e) Esquive du défenseur avec conservation du pied avant dans la rivière
- f) Un nombre de touches consécutives : 3 touches par exemple

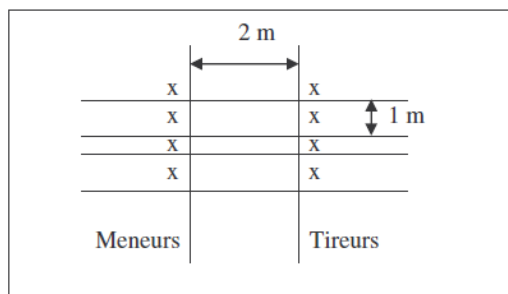
## PHASE DE STRUCTURATION : LE GANT

**OBJECTIF :** APPRENDRE A SE FENDRE SANS ARME.

Cette situation permet de mettre en œuvre une bonne coordination entre les bras et les jambes, et de travailler le temps de réaction.

### DISPOSITIF

- Par groupe de 2 tireurs
- Sur 2 lignes en face-à-face, dans un couloir d'1 m



### DEROULEMENT

- Le meneur tient un gant à bout de bras, à une hauteur plus ou moins importante.
- Le tireur est en garde.
- Le meneur lâche le gant et le tireur tente de l'attraper, avec la main, en se fendant, avant qu'il ne touche le sol.

## TÂCHE DE L'ÉLÈVE

### BUT

Rattraper le gant avant qu'il ne tombe en réalisant une fente.

### CONSIGNES

Ne pas démarrer avant le lâcher du gant  
Tendre le bras rapidement et pousser avec sa jambe arrière  
Réaliser une fente en restant équilibré, sans déplacement

### CRITERES DE REUSSITE

Pour le meneur : Je réagis au signal.

Pour le tireur : J'attrape le gant, au niveau **de la poitrine du meneur**, en me fendant.

Je parviens à rester équilibré tout au long de la fente (pas de main au sol).

### VARIABLES

- a) L'écart entre les 2 lignes
- b) La hauteur du lâcher (le lâcher ne peut être fait plus bas que le bras tendu à l'horizontale)
- c) Le signal (visuel ou sonore) est donné soit par l'adulte soit par le meneur
- d) Même exercice les 2 élèves en déplacement

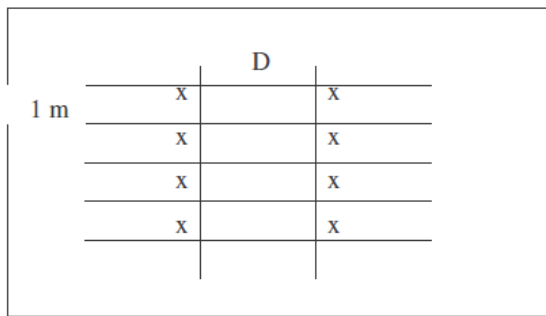
**PHASE DE STRUCTURATION : LE FACE-A-FACE**

**OBJECTIF :** ADAPTER SON DEPLACEMENT PAR RAPPORT A UN ADVERSAIRE

**DISPOSITIF :**

- par groupe de 2
- en position de garde, sur 2 lignes

D : distance de fente (garde +fente)



**DEROULEMENT**

- Par 2, en garde, le meneur avance et recule (sans bouger le bras).
- Le partenaire suit en gardant la distance qui le sépare du meneur.
- Le meneur ouvre la main avant, l'adversaire allonge le bras et se fend pour toucher la main.
- Quand le meneur referme la main, l'adversaire revient en position de garde
- Changer de rôle

**TÂCHE DE L'ELEVE**

**BUT**

Garder la distance par rapport au meneur en position de garde et en utilisant les déplacements d'escrime

**CONSIGNES**

Le meneur doit garder un rythme adapté  
S'appliquer sur sa position initiale et sur ses déplacements (jambes fléchies, ne pas croiser les pieds)  
Allonger le bras et se fendre au signal

**CRITERES DE REUSSITE**

- Conserver la distance entre les 2 joueurs
- Toucher la main à distance de fente

**VARIABLES**

- a) Ajouter la retraite
- b) Agrandir la distance entre les 2 partenaires
- c) Durée de présentation de la main ouverte

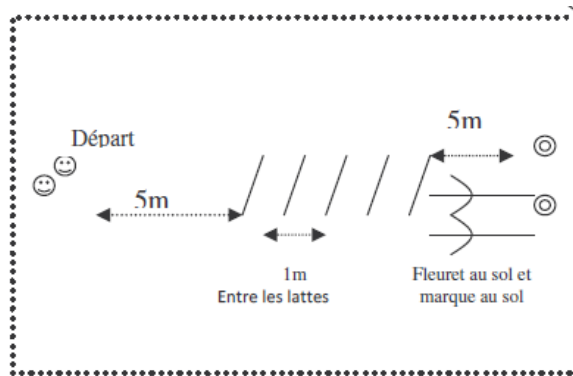
**PHASE DE STRUCTURATION : JEU DE RELAIS SUR PARCOURS**

**OBJECTIF :** SE FAMILIARISER AVEC LES DEPLACEMENTS D'ESCRIMEUR

**DISPOSITIF :**

16 lattes, 2 fleurets, 2 cibles, 1 craie

Les deux équipes sont placées en file indienne, derrière la ligne de départ



**DEROULEMENT**

Au signal du meneur de jeu, les deux premiers élèves se déplacent vers la cible, en pas d'escrimeur. Si l'un d'eux touche une latte, il doit la repasser.

Puis, au niveau de la marque au sol, l'élève prend un fleuret et va toucher la cible suite à une fente.

Après cela, il repart en arrière, en pas d'escrimeur, pose son fleuret sur la marque, repasse les lattes et tape la main de son coéquipier pour la suite.

Le jeu se termine lorsque chaque élève est passé (voir « VARIABLES »)

A la fin du jeu, le meneur propose la revanche puis la belle.

**TÂCHE DE L'ELEVE**

**BUT**

Aller le plus vite possible, en respectant les déplacements de l'escrime

**CONSIGNES**

Ne pas toucher les lattes, toucher la cible et taper la main du coéquipier suivant

**CRITERES DE REUSSITE**

Réaliser le déplacement avant et arrière sans faute  
Etre précis sur la cible

**VARIABLES**

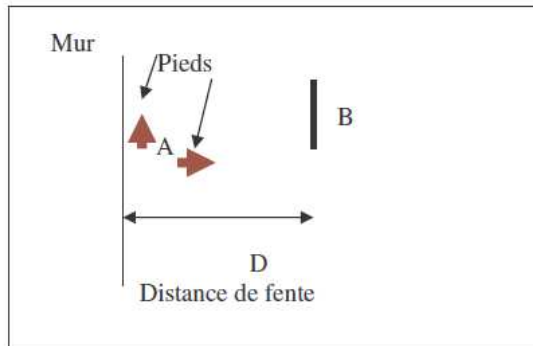
Utiliser des parcours différents ou des situations différentes (avec plus de lattes, la taille de la cible, le nombre de cibles à toucher, l'espace entre les lattes, etc...)

**PHASE DE STRUCTURATION : CONTRE LE MUR**

**OBJECTIFS : ATTAQUER ET PARER**

**DISPOSITIF :**

A et B vont s'affronter.  
 Le tireur A a le pied arrière collé au mur.  
 Le tireur B est à distance de fente (emplacement indiqué par une marque au sol).



**DEROULEMENT**

- Les deux tireurs ont le droit d'attaquer et de parer.
- Seul celui qui n'est pas contre le mur a le droit de bouger les 2 pieds (faire marche puis fente).
- Au bout d'un nombre défini de touches ou d'un temps fixé à l'avance, on change de rôle.

**TÂCHE DE L'ELEVE**

BUT	CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE
Attaquer et parer	A : en ayant le pied arrière collé au mur, attaquer B et parer les attaques de B B : marcher, se fendre pour attaquer A, parer les attaques de A	Je touche mon adversaire un nombre de touches fixé à l'avance (trois fois par exemple) Je pare les attaques de l'adversaire

**VARIABLES**

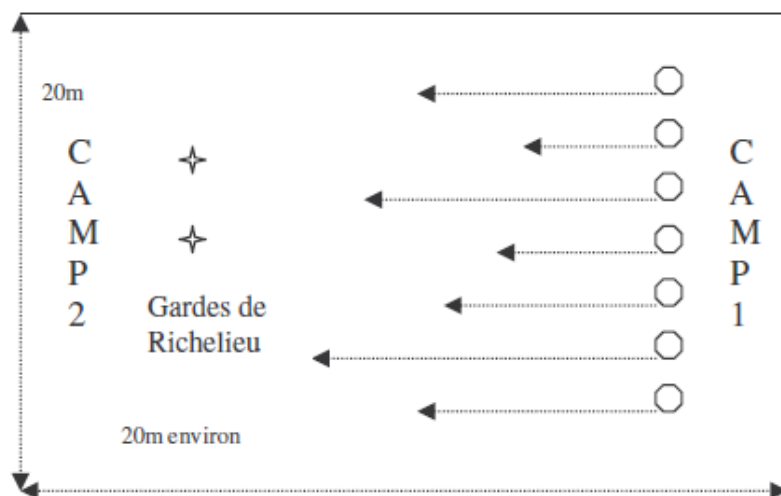
- a) Dans un temps donné, l'élève peut se donner un projet de nombre de touches infligées (attaque) ou reçues (défense)
- b) Toucher une zone du corps de l'adversaire annoncée au préalable

**PHASE DE STRUCTURATION : JEU EPERVIER AVEC UNE ARME**

**OBJECTIFS : S'AFFRONTER ET GAGNER LES DUELS**

**DISPOSITIF :**

20 tenues complètes (masques, vestes, fleurets), 4 plots.  
 2 équipes de 5.  
 Le meneur de jeu choisit 2 « gardes de Richelieu » (1 dans chaque équipe).  
 Les autres joueurs (les Mousquetaires) se placent dans le camp n°1.



**DEROULEMENT**

Il s'agit pour les mousquetaires, de passer d'un camp à l'autre, sans se faire toucher en chemin par les gardes de Richelieu.

Au signal des 2 gardes « Mousquetaires, sortez », les mousquetaires parfaitement équipés (masque, veste, fleuret) traversent le terrain en ligne droite. Chacun des gardes lance un défi à un mousquetaire, en suivant les règles et les commandements des assauts « En garde » « Prêts » « Allez ».

Si le mousquetaire est touché (touche valable), il lève la main. Il devient garde de Richelieu pour la vague suivante.

Si le garde est touché, il cède le passage au mousquetaire victorieux et ne peut pas le défier à nouveau.

Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste plus que 2 mousquetaires non touchés ou au bout de 6 passages maximum.

Les mousquetaires non touchés ont gagné la partie et deviennent, pour la partie suivante, les 2 gardes de Richelieu.

**TÂCHE DE L'ELEVE**

**BUT**

Mousquetaires : traverser sans être touché

Gardes : toucher le mousquetaire défié

**CONSIGNES**

- Déplacements effectués en ligne droite et en respectant les déplacements de l'escrime

- Respecter les commandements de l'arbitre

- L'attaque (ou la riposte) doit être valable

**CRITERES DE REUSSITE**

Mousquetaires : rejoindre l'autre camp sans être touché par un garde

Gardes : toucher un ou plusieurs mousquetaires

**PHASE DE STRUCTURATION : ASSAULTS**

**OBJECTIFS:** SAVOIR SE MESURER A DES ADVERSAIRES DE NIVEAU IDENTIQUE, EN RESPECTANT LES REGLES ET COMMANDEMENTS DE L'ASSAUT. AMELIORER L'ARBITRAGE.

**DISPOSITIF :**

Les élèves sont répartis en poules de 3 ou 4.  
Le niveau des élèves à l'intérieur des poules est homogène.  
Un tableau pour chaque poule fait apparaître le nombre de victoires (3 points), de matchs nuls (2 points), de défaites (1 point) et le nombre de touches valables / assauts.

**MATERIEL :**

- 20 équipements complets
- papier à affiche
- marqueur
- chronomètres
- stylos

**DEROULEMENT**

Chaque élève rencontre les autres élèves de sa poule en duel.

Chaque assaut est observé et arbitré par deux assesseurs et un arbitre, selon les codes habituels. Cela représente un maximum de 6 assauts de 2 minutes chacun.

Les adultes supervisent les rencontres.

**TÂCHE DE L'ELEVE**

**BUT**

Réussir à toucher son adversaire sur une attaque ou riposte valable.

**CONSIGNES**

Respecter les commandements de l'arbitre.

**CRITERES DE REUSSITE**

Réussir une touche valable sur sa propre attaque 1<sup>e</sup> ou parade et contre-parade.

**VARIABLES**

- a) L'annonce préalable de zones de touche chez l'adversaire
- b) Un nombre de points plus important pour la zone annoncée si elle est touchée
- c) « Le béret » : chaque équipe A et B s'attribue un numéro par joueur (de 1 à X). Le meneur de jeu appelle un numéro au hasard et les deux escrimeurs s'affrontent pendant 2 minutes (maximum)



**PHASE DE STRUCTURATION : RONDE A L'ITALIENNE**

**OBJECTIFS:** SAVOIR SE MESURER, DANS UN FONCTIONNEMENT COLLECTIF, A DES ADVERSAIRES DE NIVEAU IDENTIQUE EN RESPECTANT LES REGLES ET COMMANDEMENTS DE L'ASSAUT.  
AMELIORER L'ARBITRAGE.

**DISPOSITIF :**

Les élèves sont répartis en équipes de 3 ou 4.

Chaque élève est identifié en tant que tireur 1, tireur 2, tireur 3 ou tireur 4. Le niveau des élèves à l'intérieur des équipes est hétérogène.

Une fiche de résultats pour chaque rencontre fait apparaître l'évolution du score.

<p><b><u>MATERIEL :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 20 équipements complets</li> <li>- papier à affiche</li> <li>- marqueur</li> <li>- chronomètres</li> <li>- stylos</li> </ul>
---

**DEROULEMENT**

- Le tireur 1 de l'équipe A rencontre le tireur 1 de l'équipe B et ainsi de suite.

- Lorsque le score de l'un des 2 premiers tireurs atteint 5 points (ce chiffre peut varier en fonction du niveau des élèves), les tireurs 2 de chaque équipe se rencontrent à leur tour. Le décompte des touches marquées reprend le score des tireurs précédents (EX : 5 – 3 pour le tireur A1 contre le tireur B1, A2 affronte B2 en partant de ce score).

- Lorsque le score de l'un des tireurs 2 atteint 10 points, les tireurs 3 des 2 équipes entrent en jeu pour aller jusqu'à 15, etc..

- Si l'atteinte de scores (5 puis 10 puis 15 puis 20) est trop longue, le temps d'assaut entre 2 tireurs sera limité à 1'30 / 2'.

Chaque assaut est observé et arbitré par deux assesseurs et un arbitre, selon les codes habituels.

Les adultes supervisent les rencontres.

**TÂCHE DE L'ELEVE**

BUT	CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE
Conforter ou inverser le résultat de son équipe	Respecter les commandements de l'arbitre	Battre collectivement l'équipe adverse

**VARIABLES**

- a) L'annonce préalable de zones de touche chez l'adversaire
- b) Un nombre de points plus important pour la zone annoncée si elle est touchée

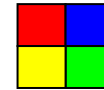
## SITUATION BILAN DE FIN DE CYCLE

**L'enjeu de cette phase** est de :

- Réutiliser ce que l'on a appris pour gagner les assauts .
- Mettre en œuvre un choix de stratégie : marquer le maximum de bonus.
- Appliquer les règles et avoir une attitude positive quelque soit l'issue des matches.
- Tenir les différents rôles.
- Mesurer les progrès réalisés.

**Dans un rapport d'opposition et de coopération équilibré et varié, l'élève sera capable :**

- D'annoncer son projet de touche : il choisit la zone (cible en couleur sur veste) et l'action technique (attaque ou défense) qui va lui permettre de porter une touche valant un certain nombre de points.
- De réussir à placer au moins une fois par assaut, la touche, dans la zone colorée, associée au geste technique choisi.
- De juger des règles simples : validité de la touche, décompte des points.
- De noter les touches d'un camarade (fiche de pointage).



Avant la séance :

- Rappel des règles de fonctionnement et de sécurité.
- Présentation des conditions de l'évaluation.
- Projet « touche située ».

Après la séance :

- En classe entière, échanges sur :
- Les différentes manières de réussir dans la classe.
  - Les progrès de chacun.
  - Les difficultés rencontrées.



### VERS UN REINVESTISSEMENT

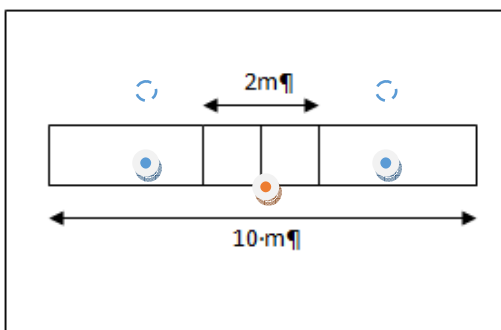
- **RENCONTRE USEP**
  - format départemental
  - format à 2 ou 3 classes
- RENCONTRES interclasses
- RENCONTRES de secteur entre CM2 / 6<sup>e</sup>.

### SITUATION DE BILAN : L'ASSAUT

**OBJECTIFS :** Faire un projet d'assaut (zone de touche bonus). Assurer le bon déroulement de la rencontre pour les arbitres et assesseurs. Constaté ses progrès

**DISPOSITIF :**

Equipe de 5 : 2 tireurs, 2 assesseurs (observateurs) et 1 arbitre.



**DEROULEMENT**

Dans un espace délimité, 2 élèves s'affrontent, en respectant les règles de sécurité et de l'assaut.

Ce match dure 2 mn.

Avant l'assaut, chaque élève annonce une zone de touche bonus.

Les points sont marqués en touchant son adversaire. Si la zone bonus est touchée, elle rapporte davantage de points (X 2, X 3,..).

Les sorties derrière la ligne de fond sont pénalisées : 1 pt pour celui qui pousse l'autre à la faute.

### TÂCHE DE L'ELEVE

**BUT**

Pour les tireurs :

En essayant de toucher dans la zone bonus (zone annoncée, toucher son adversaire avec :

- la pointe de son fleuret sur le tronc
- le sabre sur le haut du corps

Pour les arbitres et assesseurs

Assurer le bon déroulement de l'assaut

**CONSIGNES**

Les tireurs doivent respecter les déplacements d'escrime

Les assesseurs doivent se concentrer sur la localisation de la touche

L'arbitre donne les commandements qui régissent l'assaut : En garde. Etes-vous prêts ? Allez. Halte !

L'assaut reprend à l'endroit où il a été arrêté sauf en cas de touche ou de sortie en fond de piste. Les tireurs reviennent alors au milieu de la piste

**CRITERES DE REUSSITE**

Pour les tireurs :

Gagner l'assaut en essayant de marquer des points par le biais du bonus

Pour les assesseurs :

Discerner les touches valables et les touches dans les zones bonus

Pour l'arbitre

Faire respecter les commandements

Discerner l'attaquant et le défenseur et attribuer correctement la touche.

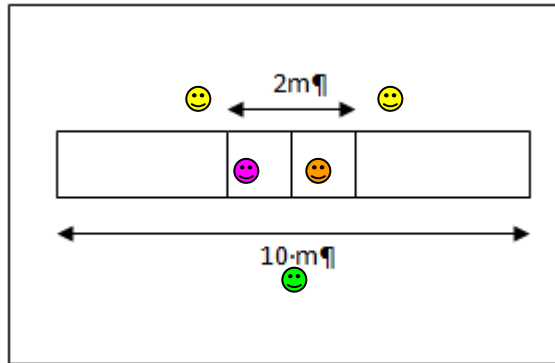
## ORGANISATION GENERALE DES GROUPES D'ELEVES PENDANT LES ASSAULTS

5 élèves par terrain : 2 tireurs, 2 assesseurs et 1 arbitre

😊 et 😊 sont les tireurs

😊 sont les assesseurs

😊 est l'arbitre



	TIREUR 1	TIREUR 2	TIREUR 3	TIREUR 4	TIREUR 5
<i>TIREUR 1</i>		<b>MATCH 1</b>	<b>MATCH 9</b>	<b>MATCH 6</b>	<b>MATCH 3</b>
<i>TIREUR 2</i>	<b>MATCH 1</b>		<b>MATCH 7</b>	<b>MATCH 4</b>	<b>MATCH 10</b>
<i>TIREUR 3</i>	<b>MATCH 9</b>	<b>MATCH 7</b>		<b>MATCH 2</b>	<b>MATCH 5</b>
<i>TIREUR 4</i>	<b>MATCH 6</b>	<b>MATCH 4</b>	<b>MATCH 2</b>		<b>MATCH 8</b>
<i>TIREUR 5</i>	<b>MATCH 3</b>	<b>MATCH 10</b>	<b>MATCH 5</b>	<b>MATCH 8</b>	

Un maximum de 10 assauts par terrain.

Avant chaque assaut, les tireurs annoncent la couleur de leur zone « bonus ».

Les adultes supervisent les rencontres.

1<sup>er</sup> assaut

Tireur 1 zone rouge																				
Tireur 2 zone verte																				

2<sup>e</sup> assaut

Tireur 3 zone bleue																				
Tireur 4 zone bleue																				

3<sup>e</sup> assaut

Tireur 1 zone rouge																				
Tireur 5 zone bleue																				

4<sup>e</sup> assaut

Tireur 2 zone rouge																				
Tireur 4 zone jaune																				

5<sup>e</sup> assaut

Tireur 3 zone bleue																				
Tireur 5 zone bleue																				

6<sup>e</sup> assaut

Tireur 1 zone jaune																				
Tireur 4 zone rouge																				

7<sup>e</sup> assaut

Tireur 2 zone bleue																				
Tireur 3 zone jaune																				

8<sup>e</sup> assaut

Tireur 4 zone bleue																				
Tireur 5 zone jaune																				

9<sup>e</sup> assaut

Tireur 1 zone bleue																				
Tireur 3 zone jaune																				

10<sup>e</sup> assaut

Tireur 2 zone bleue																				
Tireur 5 zone jaune																				

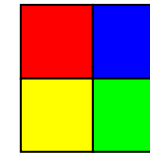
### PHASE DE BILAN : FICHE D'OBSERVATION

**BUT :**

Pour les 2 tireurs :

Toucher son adversaire avec :

- la pointe de son fleuret sur le tronc ;
- le sabre sur le haut du corps, en essayant de toucher dans la zone bonus (zone annoncée et touchée = 3 pts)



Pour les arbitres et assesseurs  
Assurer le bon déroulement de l'assaut

Les observateurs notent dans les tableaux ci-dessous :

- les touches validées par l'arbitre : 1 pt
- les touches bonus validées par l'arbitre : 3 pts
- les points de pénalité infligés par l'arbitre à un ou aux 2 tireurs : 1 pt

Exemple :

TIREUR A zone bleue	1		1 pénalité				1	1	1	1				3	1		1		1		12
TIREUR B zone verte		3		3	1	3					1	3	3			1		1			19

### PHASE DE BILAN : FICHE D'OBSERVATION DE L'ARBITRE ET DES ASSESSEURS

**But :** Pour les assesseurs et l'arbitre : assurer le bon déroulement de l'assaut. Les adultes supervisent les rencontres.

**Critères de réussite :**

Pour l'arbitre

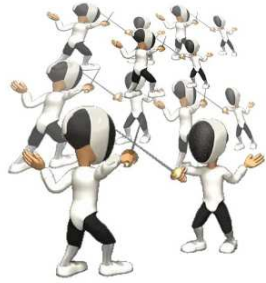
Savoir identifier attaquant et défenseur, diriger l'assaut et reconnaître une attaque.

Pour les assesseurs

Discerner les touches validées et les touches « bonus ».

Arbitre et assesseurs	L'arbitre et les assesseurs abandonnent leur tâche ou les remplissent sans aucune application. Le résultat des assauts est contesté par les tireurs.	L'arbitre et les assesseurs se laissent influencer par les tireurs et/ou modifient leurs décisions.	L'arbitre et les assesseurs dirigent l'assaut de manière satisfaisante mais ont du mal à prendre une décision en cas de conflit ou de contestation.	L'arbitre et les assesseurs dirigent l'assaut de manière satisfaisante et sont capables de gérer des situations de conflit entre tireurs.
1 <sup>er</sup> assaut jugé				
2 <sup>e</sup> assaut jugé				
3 <sup>e</sup> assaut jugé				
4 <sup>e</sup> assaut jugé				

## LES RENCONTRES EN ESCRIME



### Deux formats sont envisagés :

- Un format départemental à la journée : 8 à 10 classes avec 4 équipes de 6 à 8 élèves par classe, 36 équipes
- Un format secteur : 2 ou 3 classes. Les secteurs pourront adapter ces propositions en fonction de leurs conditions matérielles.

### Quel que soit le format :

La rencontre se déroule par équipe.

Deux types d'ateliers sont proposés : un atelier duel et des ateliers découverte. Seuls les points des ateliers duels seront comptabilisés de façon collective, pour la classe.

Le matériel utilisé sera les kits 1ères Touches.

### L'atelier DUEL opposition un contre un

- UN CLASSEMENT PAR CLASSE plutôt qu'individuel
- UNE EGALITE DES CHANCES : les duels doivent être équilibrés

Chaque classe doit avoir 4 équipes hétérogènes en son sein, constituées d'élèves identifiés par des niveaux A, B, C, D. Lors des duels, les élèves A d'une équipe affrontent des élèves A d'une autre équipe, les B / B, les C / C, les D / D afin d'avoir un rapport de force équilibré. Les équipes sont constituées par les enseignants en concertation avec les élèves. Dans chaque classe 3 à 4 équipes sont ainsi constituées.

- Les duels ont lieu dans un espace composé de plusieurs mini-pistes sur lequel se déroulent les combats. Ceux-ci s'effectuent sous le contrôle d'assesseurs /arbitres qui comptent les points.
- La durée du combat est d'une minute. Le tireur touché doit lever le bras et revenir à sa ligne de départ (mise en garde), avant de recommencer un nouvel assaut. Un enseignant est chargé du chronométrage et un intervenant / contrôleur relève les résultats à la fin du combat. A la fin de la rencontre le contrôleur comptabilise les points et les victoires et proclame le vainqueur.
- Une fiche de résultats des différents matches doit être remplie et remise à la fin de chaque rotation.

### Des ateliers de découverte : de motricité, de précision, de sensibilisation à la situation de handicap, des situations Ludo escrime

## RENCONTRE FORMAT DEPARTEMENTAL ESCRIME SCOLAIRE

### L'organisation pour une rencontre à la journée :

Sur la base de 9 classes avec 4 équipes (de niveau A, B, C et D) de 6 à 8 élèves par classe, nous avons 36 équipes maximum qui vont évoluer sur 32 pistes de 8 m.

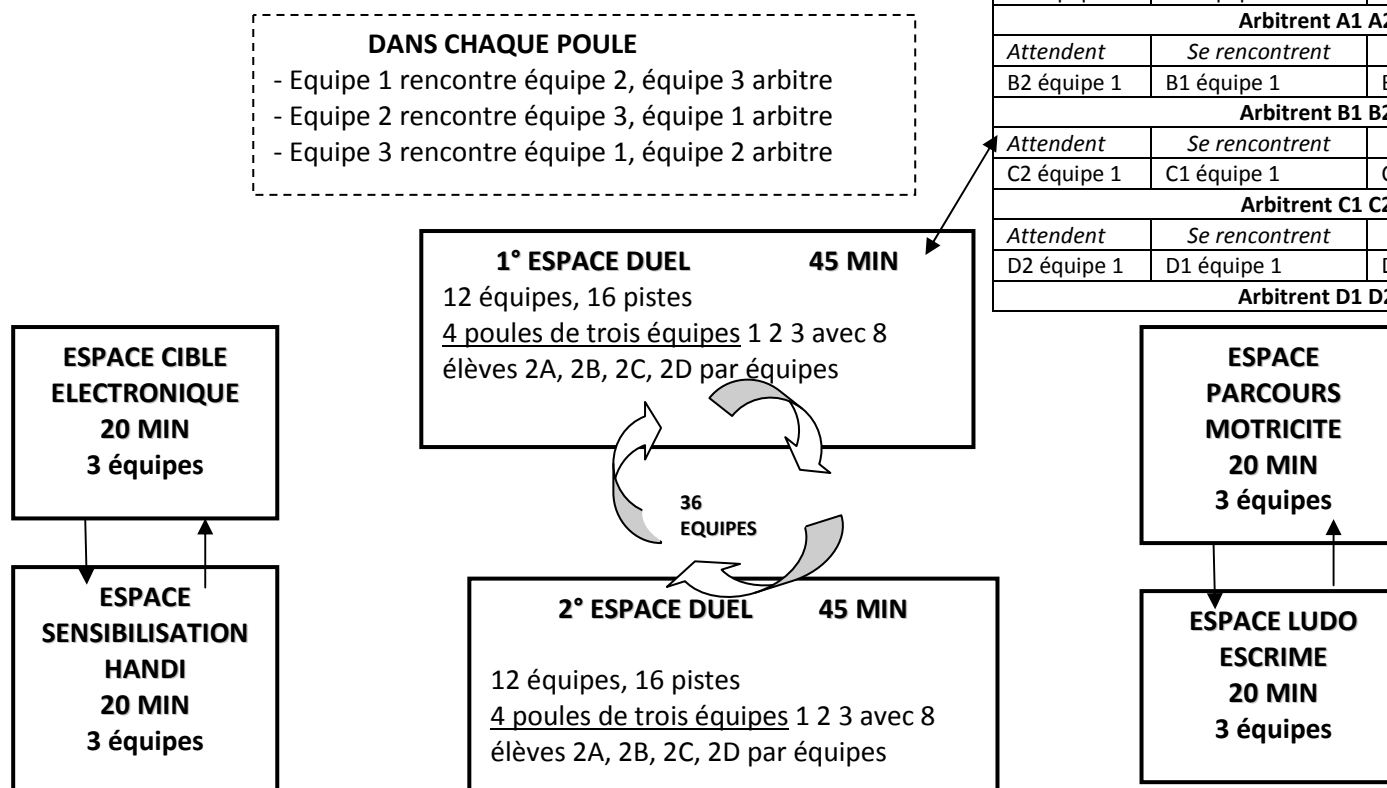
Sur chaque piste, nous trouvons : 3 équipes avec un arbitre, des juges, des assesseurs et 2 escrimeurs

La rencontre se déroule par équipe.

- Chaque escrimeur affronte 4 adversaires ce qui fait 4 combats à faire sur chaque espace duel.
- Ils sont arbitrés par un élève du groupe arbitrage.
- Après chaque assaut, les arbitres rapportent le score à l'enseignant qui fait le total en fin de rencontre.
- Les combats durent une minute sans interruption.

A la fin de chaque rotation, seules 6 équipes de chaque espace duel restent sur place dans cet espace. Les 6 autres équipes se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre vers les ateliers. Les équipes des ateliers rejoignent les espaces duels.

### SOUS FORME DE PARCOURS : 6 ESPACES





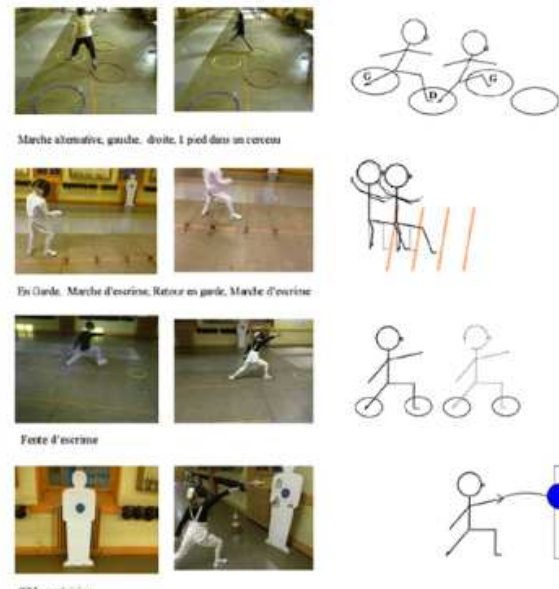
## DES ESPACES DE DECOUVERTE :

Des ateliers : de motricité, de précision, de sensibilisation à la situation de handicap, des situations Ludo escrime

### ○ Atelier Motricité Précision

Bien maîtriser ses déplacements et être précis sont des facteurs de réussite en escrime.

L'atelier présenté est composé de cerceaux, de lattes et, en bout de parcours, d'une cible qu'il faut toucher en plein centre pour valider l'enchaînement



### ○ Atelier Précision à cible électronique

Permet d'évaluer le temps de réaction et la précision de l'élève.  
Le score de chaque élève est donné à titre indicatif.



○ **Atelier « Ludo Escrime »**

C'est l'escrime des Mousquetaires !

Une pratique ludique de l'escrime avec 2 armes (fleuret ou sabre + dague) et d'une chasuble/cible de couleur différente pour chaque adversaire (rouge ou verte)

Les adversaires s'affrontent par équipe de 3. Dès qu'un des combattants est touché, il devient hors jeu. L'équipe vainqueur est celle qui a éliminé tous ses adversaires. Un observateur supervise les combats.



○ **Atelier de sensibilisation Handisport :**

Les élèves sont confrontés à la situation de la pratique en fauteuil.



## FORMAT TROIS CLASSES RENCONTRE DE SECTEUR ESCRIME SCOLAIRE

L'organisation pour une rencontre à la demi-journée:

Sur la base de 3 classes avec 4 équipes (de niveau A, B, C et D) de 6 à 8 élèves par classe, 12 équipes maximum

8 pistes de 8 m,

Sur chaque piste, nous trouvons : 3 équipes avec un arbitre, des juges, des assesseurs et 2 escrimeurs.

Faire le choix de 2 ateliers parmi les 4 proposés ci-dessus.

<b>ESPACE DUEL</b>	<b>40 MIN</b>
6 équipes, 4 espaces de travail (A, B, C, D) sur 8 pistes	
4 poules de trois équipes 1 2 3 avec 8 élèves 2A, 2B, 2C, 2D par équipes	

<b>ATELIER 1</b>
<b>20 MIN</b>
<b>3 équipes</b>

<b>ATELIER 2</b>
<b>20 MIN</b>
<b>3 équipes</b>

### 1 poule = 3 équipes dont 1 équipe qui arbitre

<i>Attendent</i>	<i>Se rencontrent</i>		<i>Attendent</i>
A2 équipe 1	A1 équipe 1	A1 equipe2	A2 équipe 2
<b>Arbitrent A1 A2 de l'équipe 3</b>			
<i>Attendent</i>	<i>Se rencontrent</i>		<i>Attendent</i>
B2 équipe 1	B1 équipe 1	B1 equipe2	B2 équipe 2
<b>Arbitrent B1 B2 de l'équipe 3</b>			

<i>Attendent</i>	<i>Se rencontrent</i>		<i>Attendent</i>
C2 équipe 1	C1 équipe 1	C1 equipe2	C2 équipe 2
<b>Arbitrent C1 C2 de l'équipe 3</b>			
<i>Attendent</i>	<i>Se rencontrent</i>		<i>Attendent</i>
D2 équipe 1	D1 équipe 1	D1 equipe2	D2 équipe 2
<b>Arbitrent D1 D2 de l'équipe 3</b>			

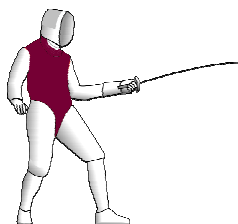
- Chaque escrimeur, sur un temps de rotation, affronte 4 adversaires ce qui fait 4 combats.
- Ils sont arbitrés par un élève du groupe arbitrage.
- Après chaque assaut, les juges rapportent le score à l'enseignant qui fait le total en fin de rencontre.
- Les combats durent une minute et 30 secondes sans interruption.

## **Annexes**

### LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT EN ESCRIME CYCLE 3

CE QU'IL Y A A APPRENDRE EN TERMES DE :		
CAPACITES	CONNAISSANCES	ATTITUDES
<p><b>L'élève est capable de :</b></p> <p><b>Prendre et respecter des repères</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- choix de l'arme               <ul style="list-style-type: none"> <li>- le matériel : s'équiper, manipuler</li> <li>- l'espace : l'espace de combat, et ses différentes zones, ligne de mise en garde, ligne d'avertissement, ligne médiane</li> <li>- le début et la fin de l'assaut : saluez, prêt, allez, halte</li> <li>- l'espace : l'espace de combat, l'espace d'invulnérabilité, ligne de mise en garde, ligne d'avertissement, ligne médiane</li> <li>- le matériel : s'équiper, manipuler</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Développer et enchaîner des actions</b> pour passer de l'attaque à la défense, de la défense à la riposte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se mettre en garde de manière préférentielle à (latéralisation)</li> </ul> <p><u>Pour attaquer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se fendre pour attaquer : bras + fente (coordination spécifique)</li> <li>- Toucher avec précision</li> </ul> <p><u>Se déplacer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o La marche pour avancer</li> <li>o La fente pour attaquer fente</li> <li>o La retraite (pied arrière) pour reculer Pour défendre : retraite (pied arrière)</li> </ul> <p><u>Pour défendre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eviter l'attaque (retraite)</li> </ul>	<p><b>L'élève connaît :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les règles de sécurité, de fonctionnement</li> <li>- Les règles permettant le comptage des points</li> <li>- Les limites des zones</li> <li>- Les différents termes spécifiques à l'escrime (coup droit, en garde, prêt, allez, halte, rompez, voir glossaire p. 47)</li> <li>- Les manières de faire et l'atteinte de ce qui est demandé pour progresser</li> <li>- La relation entre ses manières de faire et la performance réalisée</li> <li>- Ses points forts et ses points faibles</li> <li>- D'autres manières de faire</li> </ul> <p><b>L'élève sait :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser les fiches d'observation pour mieux se connaître, mieux connaître ses résultats et pour adapter ses intentions à ses ressources pour progresser</li> <li>- Qu'il faut réaliser des efforts continus pour pouvoir progresser</li> </ul>	<p><b>L'élève respecte :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les règles de sécurité et de fonctionnement (respect de tours de passage, de la zone de travail, etc.) et participe à faire respecter ces mêmes règles</li> <li>- L'arbitre et ses commandements</li> <li>- L'adversaire : le salut en début et fin d'assaut</li> <li>- Les efforts d'autrui</li> </ul> <p><b>L'élève parvient à :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se concentrer sur ses efforts et sur sa progression dans ce qui est attendu</li> <li>- Ne pas se contenter de ce qu'il sait faire et cherche à progresser</li> <li>- Gérer ses émotions : maîtrise de soi</li> <li>- Relativiser le résultat obtenu : victoire ou défaite</li> <li>- Proposer son aide à un camarade</li> </ul> <p><b>L'élève accepte :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les différents rôles prévus</li> </ul>

<p>- Parer l'attaque (parade)  <u>Enchaîner : attaque défense</u>  <b>Adapter une action en fonction de son adversaire</b>          (prendre des repères sur son adversaire)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les actions qu'il est en train de faire</li> <li>- la distance de touche</li> <li>- sa façon d'attaquer</li> </ul> <p><b>Mettre en place une stratégie d'actions pour la rendre efficace</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- avancer pour pouvoir attaquer</li> <li>- faire attaquer son adversaire pour le contrer</li> <li>- faire réagir son adversaire</li> </ul> <p><b>Assumer tous les rôles prévus par les tâches</b> (notamment l'arbitrage) et résister à la « pression » ou à la mauvaise foi de certains escrimeurs quand il arbitre</p> <p>Qui attaque ?          L'attaque a-t-elle touché ?          Si oui, le point est marqué.          Si non, le défenseur a-t-il paré ou esquivé ?          Si oui, la riposte du défenseur a-t-elle touché...</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Qu'il peut solliciter l'aide d'un camarade ou d'un adulte en cas d'incompréhension ou de difficulté</li> <li>- Se situer par rapport aux autres tireurs avec lesquels il a l'habitude de tirer</li> <li>- Qu'il peut renseigner l'élève qui le souhaite (ou qu'il observe) sur ses manières de faire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les efforts nécessaires pour progresser et pour résoudre les difficultés rencontrées</li> <li>- La répétition tout en respectant ce qu'il y a à faire</li> <li>- De travailler en autonomie dans le respect de la consigne</li> <li>- D'être, pour un temps, en difficulté pour apprendre</li> <li>- La critique qui n'est pas faite pour nuire mais pour aider à progresser</li> <li>- L'aide proposée par un camarade</li> <li>- De solliciter l'aide de l'adulte et d'un camarade qui semble plus à l'aise</li> </ul>
---	--	---



## GLOSSAIRE

**Assaut** : Combat d'escrimeurs

**Assesseur** : Signale les touches et aide l'arbitre

**Attaque** : Action pour toucher

**Attaque composée** : Attaque comportant une feinte + une attaque

**Coup droit** : Une attaque simple directe

**Dégagement** : Une attaque simple indirecte

**En garde** : Position de l'escrimeur

**Épée** : Arme d'estoc en escrime

**Feinte** : Ruse pour faire réagir l'adversaire

**Fleuret** : Arme d'estoc mouchetée en escrime

**Halte** : Commandement destiné à arrêter un combat

**Masque** : Protection du visage de l'escrimeur

**Mouche** : Petit bouton à l'extrémité du fleuret

**Parade** : Écarter la lame de l'adversaire pour se défendre

**Parer** : Faire une parade

**Piste** : Terrain de combat de l'escrimeur

**Poule** : Groupe de tireurs où chacun rencontre l'autre

**Prêts ? Allez !** Commandements de l'arbitre

**Retraite** : Action de rompre, de reculer

**Riposte** : Toucher après une parade

**Rompre** : Reculer pour des escrimeurs

**Sabre** : Arme d'estoc et de taille en escrime

**Salut** : Marque de respect avant et à la fin du combat

**Se fendre** : Allonger le bras, puis avancer le pied avant

**Surface valable** : L'endroit du corps qu'on a le droit de toucher

**Tirer** : Faire un combat pour des escrimeurs